

GALLINITA CIEGA

1. TIPO DE JUEGO: Psicomotor.

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar la percepción táctil y auditiva.
- Cohesionar a los integrantes del grupo.
- Desarrollar el equilibrio y la organización espacial.
- Utilizar la memoria para el recuerdo de características significativas de los compañeros.
- Mejorar el conocimiento corporal.

3. EDAD: A partir de 3 años.

4. NÚMEROS DE PARTICIPANTES: Grupo-clase.

5. TIEMPO ESTIMADO: Dependiendo de la actitud del grupo.

6. DESARROLLO DEL JUEGO: Se sortea entre los jugadores quien "la queda" para hacer de gallinita ciega. A quien "la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan:

``Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?``. A lo que él que la queda responde: ``Una aguja y un dedal``. Entonces el resto de jugadores le contesta: "Pues da media vuelta y lo encontrarás".

El que hace de gallinita ciega da vueltas sobre sí mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Uno, dos y tres". Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores y cuando lo hace debe adivinar quién es, tocándole el pelo, la cabeza, la cara, las manos, etc. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta se cambian los puestos y si no lo hace, el resto de jugadores le grita: "Has fallado"; y se continúa el juego hasta que se adivine quien es.

7. ESPACIOS: Fuera de la clase (patio) o en la clase, pero sin obstáculos.

8. RECURSOS MATERIALES: Pañuelo o venda para tapar los ojos.

9. VARIACIONES: Una vez vendado el jugador que hace de gallinita ciega, los demás se dan la mano y lo encierran formando un corro, mientras cantan la canción. En un momento dado la gallina ciega grita "¡alto!" y todos se paran y quedan en silencio. La gallina ciega señala con el dedo en una dirección y el jugador señalado entra en el corro e intenta no ser tocado por la gallina ciega. Cuando ésta consigue rozar al jugador que hay dentro del corro, éste queda quieto y la gallina ciega intenta adivinar quién es, para lo que podrá tocarle la cara o hacerle preguntas para reconocer su voz.

10. OBSERVACIONES Y ADVERTENCIAS DE PELIGRO:

- Observar si el juego les resulta o no divertido y si los niños se muestran o no participativos.
- Preparar el espacio de juego adecuadamente para evitar cualquier tipo de peligro.

11. EVALUACIÓN: ¿Se han conseguido los objetivos propuestos?

12. REPRESENTACION GRÁFICA: